



La Trama de la Comunicación

ISSN: 1668-5628

latramaunr@gmail.com

Universidad Nacional de Rosario  
Argentina

Traversa, Oscar  
Regreso a "Pantallas"

La Trama de la Comunicación, vol. 12, núm. Dossier, 2007, pp. 27-41

Universidad Nacional de Rosario  
Rosario, Argentina

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323927555002>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica  
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# Regreso a "Pantallas"

Por Oscar Traversa

---

Director del Área de Crítica de Arte del Instituto Universitario Nacional del Arte. Profesor titular del IUNA.  
Doctor por la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA

---

## Sumario:

El artículo plantea una serie de reflexiones acerca de las "pantallas", recuperando cuestiones previamente trabajadas en distintos espacios y momentos disciplinares. Se interroga a la pantalla desde diversas genealogías intentando deslindar los efectos específicos de sentido que, en tanto dispositivo, produjo en las representaciones e imaginarios públicos y privados en la historia social de Occidente. Propone ubicar el examen de estas cuestiones en el marco de una disciplina aún en formación, la *protosemiótica*.

## Descriptores:

Pantalla - artefacto - dispositivo - interfaz - protosemiótica

## Summary:

This article intends to establish a series of thoughts regarding the "screens", dealing with issues that have been already worked on. The screen is questioned from different genealogies trying to break apart the specific sense effects that the screen produced in the representations as well as public and private imaginaries of the social history in Occident. It tries to place the evaluation of these issues in the context of a discipline that is still in process, the *"protosemiótica"*

## Describers:

Screen - protosemiótica - artefact - interface



## La presentación

"Pantalla suele indicar una superficie laminar al servicio de fines diversos relacionados con la atenuación, el reflejo o la proyección de los rayos luminosos. Se le asocian otros empleos relacionados con la protección o el disimulo de alguna acción. El empleo corriente se ha orientado hacia una cierta forma geométrica, la cuadrangular, destinada a la mostración de imágenes en movimiento sean estas cinematográficas o televisivas. Con semejante esquema técnico a la de estas últimas, se aplica el término pantalla al recurso de visualización empleado por la informática.

Este instrumento, en sus diversas modalidades, acompaña a los grandes fenómenos del intercambio social, hace poco más de un siglo, con un crecimiento pertinaz y sostenido, articulado en las últimas siete décadas por recursos sonoros. Esta combinatoria caracteriza buena parte de los hábitos sociales contemporáneos como soporte de la producción social de sentido y, en consecuencia, como agente de construcción de la realidad. Ingurgitando en distintos momentos -y poniendo en crisis también modalidades consagradas por la larga duración histórica como las series numéricas, la escritura, la pintura y sus sucedáneos de alta complejidad: las visualizaciones gráficas de funciones, los textos en cualquiera de sus

variedades, la información, la ficción narrativa y plurales modos de entretenimiento. En los últimos años, se agrega el papel de memoria bibliográfica e imaginística ligado a la existencia de las redes, con los consecuentes roles de producción de nuevos vínculos, interindividuales o grupales, que ellas facilitan.

Cada una de estas dimensiones ha dado lugar a fenómenos sociales de gran magnitud que han incidido en el comportamiento, con variantes pero sin excepciones, a nivel planetario. Nadie, insistimos, nadie ha quedado al margen de los efectos de las pantallas, cualquiera sea el modo de relación o la frecuencia del contacto. Las manifestaciones más notorias se hacen visibles en la administración del tiempo, la organización del espacio público o doméstico, la decisión política y de consumo; lista que sería posible extender según diferentes ópticas de observación y perspectivas analíticas.

Es, precisamente, por el alcance que se le puede adjudicar, que se hace necesario reflexionar acerca del actual estatuto de la pantalla -protagonismo televisivo mediantemente en cuanto a la sustancia de lo dicho y los modos de decirlo como en la cualidad y cantidad de las acciones que se despliegan para su acceso y empleo. Este último aspecto se torna particularmente crítico: la multiplicación de las posibilidades vinculares

que acompañan a las variantes tecnológicas que se van sumando día a día, generan con las pantallas relaciones impensables en momentos anteriores".

El texto que precede sirvió de invitación para la 1ra. Tenida del "Grupo de Estudios de Semiótica y Comunicación" que integramos Marita Soto, Oscar Steimberg, Eliseo Verón y quien escribe, celebrada el 9 de junio del 2004. El tema propuesto fue "Teorías de las Pantallas" y proponíamos como programa de la reunión una presentación de Steimberg, que cumplió el papel de presidente, que incluía las reglas de trabajo, los términos generales de la cuestión y la presentación de los expositores; luego era mi turno y prometía "Pantallas: su estatuto, las variantes técnicas y sus papeles en diferentes momentos de la cultura". Luego de la participación de Marita Soto con "La pantalla de los jóvenes de nuestros días: organización del espacio y modos vinculares", le seguía en esa invitación una exposición de Eliseo Verón: "Ascenso y caída de la pantalla de televisión" y, finalmente, un resumen a cargo de Steimberg, al que seguiría un debate y un comentario final a su cargo. El programa se cumplió escrupulosamente; al menos en mi caso, fui sorprendido por la palabra de mis compañeros de esa noche y, por qué negarlo, también por las mías. Es en buena medida esa sorpresa la que me animó a publicar lo

presentado esa noche -"Pantallas", se llamó ese texto, en tipoGráfica (agosto, setiembre 2006); ahora regreso a "Pantallas" debido a razones que se derivan de esa publicación.

Las razones a las que aludo no se conectan con intención alguna o estrategia propia de esa revista, de la que muchos lamentamos que haya sido discontinuada, sino de una experiencia puramente personal. La copia del número en que se publicaba el señalado texto coincidió con la llegada de una carta de su director -Rubén Fontana- en la que comunicaba el cierre de la revista. Releyendo hace poco ese número de tipoGráfica, me llamó la atención tanto la ubicación como un pequeño comentario presente en el resumen incluido en el índice. El texto fue situado en el último lugar, dentro del conjunto de los artículos "largos", precediendo al conjunto de los breves; en cuanto al comentario se señala: "Las interfases entre los usuarios y las tecnologías ofrecen posibilidades radicalmente nuevas para la comunicación e interactúan en nuestro entorno cotidiano". Sumados, la posición del artículo y el comentario me sugirieron -aclararon quizá- algo que procuraba señalar en ese texto: las pantallas se encuentran en el principio y el fin de algo, son nuevas y viejas al mismo tiempo; no se trata simplemente de algo que *cae* frente a nuestra mirada, sino de una cierta configuración de la que se hace difícil

prescindir (*caemos*).

Invito entonces a que sigan por unas páginas ese texto y la Coda que agrego para esta edición.

### Lo presentado esa noche

"Lo que se leerá no es otra cosa que un sobrevuelo acerca de algunas cuestiones referidas a las pantallas. No voy a mencionar autores ni procedencias, de hacerlo debería detenerme un sinnúmero de veces, pues lo que voy a ofrecerles como propio es nada más que un orden, una puesta en sucesión de observaciones más o menos conocidas pero que creo pueden resultar de interés, a modo de prólogo, a reflexiones que merecen un espacio y un tiempo de una magnitud que desborda la de estas páginas.

Elegí un camino sencillo, el que corresponde a asociar ciertas palabras corrientes en estas discusiones con una pequeña reseña de asuntos vinculados con el tema propuesto, me pareció que este camino podía ayudar a traer a la memoria tópicos frecuentados por todos los que, de distintas maneras, emprendan la lectura.

### Cuestiones de léxico

Hasta no hace mucho tiempo el término pantalla en el diccionario de la RAE (Real Academia Española) aludía a cometidos de ese artefacto relacionados con la función

de filtro de la luz, para su atenuación y direccionamiento o bien del calor, con el mismo propósito, en ciertas aplicaciones domésticas o, por otra parte, lo asociaba con el disimulo o el desvío de la atención: el servir de "pantalla", por caso, para una acción reprochable.

Es sólo en los últimos años -de forma más acusada en su función actual de enlace-, cuando el término, en ese diccionario, se asocia al desempeño más frecuentado por los hablantes de la lengua: una superficie en la que se ofrecen imágenes y mencionando, además, su variedad electrónica. En modo coloquial se indica, si se agrega el atributo pequeña, que se trata de la televisión y por extensión al aparato receptor.

### Perplejidad

Este retraso en la adopción -es necesario consignar que al menos las viejas asignaciones se extendieron, según mi seguimiento, por 120 años- se justifica por una resistencia fruto de la perplejidad. No es fácil reconocer que todo aquello que estaba en otro sitio se hiciera patente en ese reducido espacio, o mejor en ese espacio que el tiempo no hacía más que reducir.

Digo perplejidad sin dejar de reconocer que este efecto se encuentra seguramente diferenciado, según la edad y frecuentación de quien lo experimenta; en mi caso, fui testigo

de ese curso de reducción, lo que incrementa la intensidad de ese efecto; otros, seguramente los más jóvenes, han naturalizado ese proceso, el que pasa a formar parte del orden regular del mundo.

Este asunto -no sólo por el tamaño- ha dado lugar a múltiples discusiones, mencionaré solo dos, que remiten ambas a momentos lejanos, las que seguramente regresan con frecuencia: una, con fuerte raigambre en la esfera de la estética, relacionada con la cuestión de la ficción. Las pantallas son espacios particularmente propicios para encarnar ese proceso -ilusorio se ha dicho-, el que daría lugar a fuertes alejamientos de otros órdenes de "realidad", al que se debería atender de manera prioritaria. Situación que se vería exacerbada, en estos momentos, por la posibilidad de la operatoria numérica, capaz de producir "mundos", incluso agentes personales actuantes, sin conexiones con otro -en que estamos situados-; las refutaciones son conocidas pero, no por ello, aventan o dejan de lado ciertos residuos de perplejidad.

Un segundo aspecto, en el dominio de la naturalización, corresponde a las potencialidades operatorias de las pantallas, en tanto que a partir de ese artefacto se han hecho posibles la realización de una multiplicidad de tareas, antes realizadas por otras vías. Tales realizaciones actuales no emplean a

las pantallas como meros complementos sino que son el espacio mismo de su ejecución, la que puede dar lugar a posteriori o de manera simultánea a efectos o cadenas de efectos sobre otros artefactos que dan lugar a acciones sobre el mundo. El mediador "pantalla" se tornaría de esa manera en una extensión de nuestros efectores corporales; la discusión actual reside -cambiando de lugar la anterior-, si debe o no hacerse transparente la naturaleza de esa mediación. De otra manera, "desnaturalizar" la mediación hacia el mundo como un necesario aporte a los procesos cognitivos de ejecución.

Quienes han discutido esta cuestión no hacen referencia a los aspectos técnicos "duros" -de los que se hace muy difícil para los usuarios corrientes tener una mínima familiaridad- sino a los "blandos", el resultado de una operatoria cualquiera de pantalla está mediada por una "lógica" con límites y cursos estereotipados, de base matricial, la base Access o una productora de imágenes 3D. El estar avisado acerca de este fundamento, al menos en mi caso, no me sustrae de la perplejidad.

### Presupuestos

Situar como tema de un escrito el nombre de un artefacto -"Pantallas" o "Teoría de la pantalla"- puede ser fruto de un exceso comunicacional consistente en abreviar

la extensión de un fenómeno de múltiples dimensiones que encuentra una síntesis en ese término, algo así como titular "Teoría de la máquina de vapor" para dar cuenta del alcance del ferrocarril. Pero no se trata de eso. Entiendo que aquí el artefacto tiene otros alcances, o por lo menos son diferentes. Si la máquina de vapor ha operado y opera como multiplicación del alcance de nuestras piernas, lo hace junto a otros recursos anteriores y posteriores a la creación de ese instrumento; la pantalla, en cambio, se torna en un aditamento del quehacer cotidiano que se expande en múltiples direcciones; mencionamos la esfera estética, donde de manera prevalente nos situamos -valga la simplificación- "pantallas afuera", y la operacional donde nos situamos "pantallas adentro"; me parece entonces que el atreverse a plantearlo en estos términos comporta, al menos, lo siguiente:

a. que el artefacto pantalla como tal se instala en un intervalo de una extensión considerable de tiempo y sus rasgos, por encima de diversas diferencias, presentan propiedades comunes que permiten establecer parentescos o cercanías entre las distintas variantes (semejanzas o no entre la que corresponde al cine o la TV),

b. que el artefacto incide de alguna manera en la adjudicación o propiedades de las cosas que ofrece a la percepción, diferentes

a las que podrían asignarse por otros recursos, es decir que participa en la producción de sentido (algo mostrado en la pantalla no es lo mismo que si fuera presentado en un afiche callejero),

c. que esa participación pantalla en la producción de sentido, experienciada de un modo singular, puede dar lugar a ecos, generar relaciones diferenciadas, o eventuales vínculos heterogéneos entre aquellos que, de alguna manera, la emplean (quiero decir que el lugar asignado en los desempeños sociales no es idéntico, ni goza de ninguna jerarquía a priori, es un hueco siempre a llenar).

Por mi parte, trataré de realizar un conjunto de señalamientos referidos al aspecto "a", es decir, lo que concierne a lo que podríamos circunscribir como "configuración física", término impreciso que remite a "algo" que se instala frente a nosotros y que por razones emanadas de las relaciones sociales es necesarios prestarle atención, so pena de quedar al margen de los vínculos con los que nos rodean o, más precisamente, de los discursos que los instituyen (al igual, por ejemplos, que no responder a una pregunta, no leer el diario, o escuchar radio).

### Invenciones

Como suele ocurrir con los inventos, éstos se articulan con alguna necesidad o alivio



de una circunstancia dificultosa, también a regulaciones de factores no controlables (el clima, por ejemplo); la pantalla, en ese universo, corresponde a dimensiones recónditas o de difícil formulación que sólo el tiempo y la vida práctica le ha asignado usos que se adecuan a la solución de diversas contingencias.

Queremos simplemente señalar que ni siquiera su formato absolutamente dominante en este momento, el cuadrangular, es posible de ligar a algún tipo de determinación de índole, por ejemplo, biológica, o de técnica constructiva inmediatamente determinable. No goza, esa figura, ni intra ni extracultura de occidente de algún privilegio especial, sino sólo a partir de hace, aproximadamente, algo más de cuatro siglos, momento en que los recursos de la representación dejan de estar instalados, de manera preferencial, en los muros.

Lo muestra la latencia de una tensión que se extiende hasta nuestros días patentizada en: el retrato oval, pintado o resultado del daguerrotipo o la fotografía, los espejos de la misma forma o ciertos intentos de la transvanguardia pictórica; y ya, en las pantallas propiamente dichas: expresiones de la linterna mágica o los momentos inaugurales de la televisión (al tubo de rayos catódicos circular me refiero).

La invención de la pantalla, como en tan-

tos otros casos, resulta de convergencias y sumas de otros hallazgos de finalidades disjuntas, tal cual ocurrió con el libro, la imprenta de tipos móviles resulta de la concurrencia de la orfebrería -diestra en la elaboración fina de los metales, habilidad necesaria para la elaboración de los tipos-, con la mecánica capaz de construir prensas de tornillo indispensables para la estampa. De esa asociación tecnológica nace la posibilidad del alcance social de la imprenta, el papel y la tinta son actores fundamentales pero subordinados.

La pantalla como tal presenta plurales divergencias con soluciones comunicacionales anteriores, se trata de una invención que podría resumirse en términos de un modelamiento de la luz variable en el tiempo como en la sustancia informacional, susceptible de ser percibido en forma simultánea por más de un agente pudiendo excluirse su propia presencia. Este intento de circunscripción, seguramente imperfecto, procura sólo establecer algunos rasgos de singularidad que procuran, por un lado, diferenciarlo, y, por otro, aunarlo con procesos de larga duración que hacen a su sustento antropológico.

### Modelamiento

El modelamiento variable en el tiempo de la luz, por si sola, con variación de sustancia

informativa, quiero decir que al alcance de nuestros ojos aparezcan cosas distintas con una cierta frecuencia, constituye una catástrofe perceptiva; el cine y sus antecedentes más o menos balbuceantes, como caso fundante, se distingue de cualquier otra invención precedente.

El cuadro, análogo en cuanto a la geometría continente o sus predecesores de formas diversas, proceden a un modelamiento de la luz que, gracias al marco o algún otro tipo de límite, establecen una diferencia de espacios que se distinguen precisamente en cuanto a la forma de administrar la luz. El vitral, una pantalla según el viejo léxico, procede a un cierto tipo de administración variable pero la sustancia informativa es fija-de acuerdo a las propiedades del filtro, sean cromáticas o figurales-, las que se modifica al acaso de las variaciones de la fuente.

Los espejos son artefactos modelantes de la luz pero pasivos, operan según la sola voluntad del agente en un espacio restringido por la incidencia de la fuente, quedando siempre la sustancia informativa ligada a su espacio de instalación. Sus propiedades reflejantes que simularizan la experiencia perceptiva en, digamos, "condiciones naturales" con lo que se observa en su superficie, lo ha tornado en un modelo ideal de pantalla e, incluso, en el instrumento excelente de tráfico de la luz, desde los experimentos de la

perspectiva natural del renacimiento hasta el desarrollo contemporáneo del láser.

Tratamos de desvincular la pantalla, en sus aspectos actuales, de las cualidades de la sustancia de lo que se presenta, para nada ajenos a que esto constituye un problema. Una dimensión a tener en cuenta es la inclusión de ciertas organizaciones textuales que aportan a su consolidación social y pervivencia: el cine, la TV y los diversos modos de operación electrónica se asocian a la presencia de organizaciones narrativas (es decir participaciones del relato), sean estas ficcionales, de información cotidiana, de historias de vida más o menos presenciales, etc. Esta toma de distancia se justifica por la emergencia de modelamientos de la luz que excluyen esas dimensiones humanas o no de aplicación del relato (aludimos a las gigantescas resonancias del éxito de la vida animal, por ejemplo), dado que una parte apreciable de los vínculos actuales se conectan con lo escritural y asociaciones con lo sonoro, INTERNET mediante.

### Fotografía

Conviene, por su importancia, aislar este término. El alejamiento de la circunscripción de lo que hoy puede entenderse como pantalla de la naturaleza de la sustancia que se da a ver en ella la aleja también de técnicas tales como la fotografía, a pesar de que

puede ser la productora de buena parte de lo que en ella se presenta.

A este respecto, la fotografía ocupa un espacio gigantesco en el curso en la construcción del imaginario vinculado a la pantalla, pero no lo satura. En el curso del tiempo, el momento anterior al cine, podríamos pensar en la linterna mágica por ejemplo (estructuralmente igual al proyector de diapositivas de nuestros días), la producción de imágenes era manual. La preocupación fundamental estaba centrada en la variación, cercana a veces, solo a veces, al movimiento. De manera preferente a variaciones figurales que dieran cuenta de un relato, ocurrencias variables con principio y fin inscribibles en una lógica de carencias y restituciones.

En el interregno que va de los primeros momentos del cine hasta buena parte de la televisión de nuestros días, la fotografía constituye una técnica primaria de producción, siendo acompañada, primero, y sustituida, a veces, por otras, sean éstas de animación "tradicional" (sucesión de dibujos trazados a mano) o las numéricas en nuestros días. Pero no es lo importante el curso técnico por el que se realizan, dado que no está al alcance del poder resolutorio del ojo, o bien puede ser las unas mimadas por las otras.

La cuestión reside en la discursividad que las soporta. Quiero decir que una fotografía,

por ejemplo, es sólo tal cosa, si de alguna manera se señala que lo es y es imposible realizar adjudicaciones específicas a su condición de tal si no se conoce el fundamento de su técnica de realización. Valga el ejemplo conocido: si observo mi DNI y me reconozco en la imagen de su primera página, reconozco también que ese que está allí no es semejante al que soy en el presente, en tanto ese trazado corresponde a un momento anterior en el que fui registrado por medio de un artificio que hizo que la luz, reflejada en mi rostro, se estampara en un lugar sensible del que resulta lo que observo en mi documento.

Reconozco, entonces, gracias a un saber sobre la técnica de consecuencias extensas en cuanto a las adjudicaciones de verdad, de existencia, de consistencia todas ellas se presentifican en la pantalla cuando se opera por ese camino, pero aun nada dicen por esa sola condición, se operan una sucesión de encajes lógicos que culminan en ubicaciones genéricas, puntos de una cadena que habilitan a clausuras transitorias de sentido: tal o cual rostro presente en la pantalla "es tal o cual", si se trata de informaciones, "hace de tal o cual", si se trata de una emisión de ficción.

Podríamos decir entonces que el recurso a la fotografía y sus sucedáneos, cine en el sentido tradicional, captura por vía electróni-

ca, presentación de fotografía fija, son accidentes de la pantalla, la que puede modelar la luz por otros caminos. De todas formas no es fácilmente lateralizable el papel de esa técnica, pues en ella se aloja siempre un resto, de un espesor histórico considerable, el nacido a mediados del siglo XIX, articulando la doble condición de la fotografía, la que posibilita la predicación de existencia: "esto fue así" (una manzana o un rostro que tengo frente a mis ojos), junto a "esto que fue así en un sitio recóndito para alguien, ahora es para mi y para muchos otros", el traslado de lo público a lo privado.

### Agentes

Las pantallas -señalamos que se trata de superficies que se modifican a intervalos variables, según distintos modelamientos de la luz- comportan diferentes relaciones de los que se encuentran frente a ellas -de número entre otras-, los intentos de reducir las a tener un solo observador posible hasta el momento no prosperaron (el caso del primitivo cine de Edison, máquinas que mediando una moneda permitían la observación de una sola persona o los cascos llamados de "realidad virtual", de empleo en juegos electrónicos).

Otras formas que apelaron a modos de consumo de múltiples agentes tuvieron la prosperidad conocida, a partir de la linterna

mágica, especialmente familiar o de pequeños grupos, el cine y vuelta, con la televisión, a los pequeños grupos, reducidos más aun a partir de los modos interactivos y las conexiones de red, en todos los casos existe siempre la posibilidad de acceso colectivo. En cuanto a estos aprovechamientos potencialmente colectivos de la pantalla se presentan casos de aprovechamiento de la luminosidad y calidad de los grandes tamaños (domiciliarios de uso familiar), gracias al perfeccionamiento de las consolas de juegos -altamente perfeccionadas en nuestros días, de mayor velocidad que las de standard de las computadoras de oficina-, que se articulan con destrezas físicas *joystick*, volantes, etc.

Lo que se hace necesario señalar es que cada régimen de pantalla comporta un posicionamiento del cuerpo, no sólo en cuanto a las disposiciones de sus analizadores de la luz y del sonido, ojos y oídos, sino a todas las dimensiones de su despliegue (de distancia, musculares, de instalación en distintos ámbitos, etc.), existen evidencias que no son indiferentes con respecto a la relación que se establece con ciertos productos textuales, la ficción narrativa en el caso del cine por ejemplo. Se hace difícil explicar el desplazamiento del consumo de ficción -de lo escrito al cine-, en los primeros años del siglo XX hasta el presente, sin la

hipótesis de un "plus", del último sobre lo primero, compensado sólo parcialmente por la televisión.

Permitiría señalarse entonces, al menos como hipótesis, que ambos tipos de pantallas se articulan de manera diferencial con ciertas organizaciones discursivas, en las que "corporeidad" y "socialidad" se conectan según nexos heterogéneos.

### Distancias

El artefacto pantalla introduce cuestiones referidas a las distancias; una corresponde a los que participan observándolo, uno o varios en disposiciones diferentes, tal como lo hemos señalado; y otra en cuanto a la relación con la fuente de producción de los estímulos. El cine y la televisión en ese particular son distintos, lo que ha dado lugar a la circunscripción de múltiples diferencias tanto en sus posibles efectos como, asimismo, a configuraciones textuales excluyentes: el papel del presentador, por ejemplo, organizador de una relación de miradas privativa de la televisión, en ciertos géneros (noticieros, entretenimiento).

En estos momentos se ha problematizado la cuestión de la centralidad de las fuentes, por vías de las redes, las que disuelven ese tipo de esquema, sea por inclusión de procesamientos (textos, imágenes, sonidos) o bien por el directo, estático o móvil, según

se encuentre emplazado en terminales fijas o telefónicas móviles por ejemplo. Situación que incluso se ha visto liberada de los impedimentos de la transmisión celular o satelital, gracias al empleo de la red telefónica corriente, gracias a un sistema de compresión de las señales que prescinde de cualquier otra instalación técnica, habilitado no hace mucho. La única instrucción de empleo, consignada en los avisos europeos era: enchúfelo en la red y pulse el número.

Esta última prescripción quizá formó parte de un sueño de los que a principios del último tercio del siglo XIX se habían propuesto transportar imágenes a distancia, el llamado *pantelégrafo* que, por medio de procedimientos electromagnéticos a través de cables, permitía inscribir sobre un papel la imagen que se producía en el otro extremo, el antecesor del fax. Según se consigna, se trataba de un cachivache que decepcionó enseguida a los entusiastas que lo instalaron en sus oficinas.

El relato de este provisorio fracaso que más allá de lo poco que prometía entusiasmó a muchos no es accesorio, pretende señalar el carácter fascinatorio de las pantallas y, más aun, si ellas salvan distancias: en los casos del cine, la TV, Internet o la telefonía celular con cristal líquido, los intervalos que median entre el hallazgo técnico y la difusión planetaria generalizada son extrema-

damente breves, en especial la televisión, interrumpida por el comienzo de la segunda guerra mundial sus programaciones regulares, momento en que los hallazgos técnicos de base tenían poco más de diez años.

### Problemas

Una primera cuestión que se hace presente consiste en que en el intervalo de un siglo lo concerniente a estas superficies modelantes de la luz a sustancia variable, en sus diversas modalidades, ha sido objeto de un resonante éxito social. Se hace difícil, al menos para mí -es posible que menos para los que me siguen en edad- dar una explicación satisfactoria a este fenómeno, incluso difícil establecer los límites como fenómeno en tanto tal.

Una segunda cuestión -otros de mayores alcances que los míos también lo han consignado-, consiste en una cierta desatención -se ha dicho también desorden o insuficiencia epistemológica- en lo que concierne a su abordaje; una cierta naturalización del artefacto pantalla. El encabalgamiento de procedimientos que dan lugar a la organización y concreción material de textos (técnicas de producción) con otros procedimientos susceptibles de posibilitar el acceso colectivo a esas configuraciones (medios), da lugar a múltiples desplazamientos sobre uno u otro aspecto, no lográndose

aun unificar y, por tanto, habilitar un mejor acceso a los dispositivos resultantes. En otras palabras: circunscribir las relaciones de inestable equilibrio entre uno y otro de esos dominios, arrastre no bien elucidado de proposiciones ya añosas, del tipo: "el medio es el mensaje".

La reflexión que aquí se instala en torno a la pantalla, se me ocurre como de interés, en tanto ese artefacto cumple el papel de una *interfase* entre esas dos instancias (las técnicas y los medios), como tal, si se acepta por un momento ese estatuto, es la que provee la relación indispensable para cumplir su gigantesco papel en la producción social de sentido, en tanto que debe asociar las propiedades de una y de otra instancia. Esto último para hacer posible su articulación en condiciones cambiantes, pero que deben ajustarse a otras de las que se puede suponer una cierta estabilidad (la vista, el oído, el tacto y las derivadas relaciones de distancia, entre otras), tanto en la larga como en la corta duración".

### Coda

Escribo estas notas en el momento en que se producen aglomeraciones frente a comercios que expenden e-phone, un teléfono celular desarrollado por Appel, las esperas en muchos locales de venta eran

compensadas por cinco minutos de empleo del nuevo instrumento, la adquisición no era posible pues se había agotado el stock en las primeras horas de iniciada la oferta. Es fácil si no explicar al menos homologar a éste con otros fenómenos, en lo apariencial al menos, las pasiones por adelantarse al acceso de un consumo de un bien o un servicio es cosa frecuente, puede tratarse de un espectáculo o un libro. En este caso se trata de una novedad tecnológica la que consiste al fin, han insistido al respecto tanto sus creadores como los comentaristas de la prensa metáforas y elipsis mediante, en una pantalla.

Es posible que esa afirmación guarde un *fragmento de verdad*, pero sólo eso; esta pantalla no se inscribe en los mismos relatos que permitieron y habilitaron la gigantesca expansión del cine y la televisión. De alguna manera una y otra se asociaron siempre o, más bien, se situaron en una *filogenia* en cuyo extremo superior se encontraba la pintura (en ciertas versiones en especial la que se origina en el renacimiento, poniendo en el centro lo concerniente a su común empleo del modelo de la *cámara oscura*). El e-phone en cambio se asocia con otro linaje: el de la telefonía, es el punto terminal (por un momento no sabemos si breve) del procesamiento de la voz.

En lo apariencial es seguramente fácil

asociar al nuevo artefacto con la pantalla pero su genealogía lo desliza hacia lo funcional, suma un recurso de memoria de múltiples archivos, un teléfono, una cámara fotográfica, un procesador de textos, etc., todo aquello que se ejecuta en los domicilios o en la oficina a través de distintos aparatos, con alguna pérdida, puede ser cumplido por éste. Sería impensable cargar con esos artefactos caseros o de oficina, en cambio e-phone puede acompañarnos en casi todas las situaciones de nuestra vida (invito a la imaginación de los lectores). Podría pensarse en un *casi-aditamento corporal*, e-phone no desdice la asignación de ese lugar, por medio de un "giroscopo" puede adecuar la configuración de la pantalla a la condición de "vertical" u "horizontal", según la orientación del rectángulo dada por el operador, del mismo modo puede corregir la intensidad sonora según la distancia que el aparato establezca con el cuerpo de quien lo maneja.

Es verdad, al menos una parte de verdad se puede advertir en los diseñadores o comentaristas periodísticos acerca del privilegio del componente pantalla en el diseño, pero el asunto merece poner en discusión ciertos pormenores. No se trata que la pantalla *diga* algo diferente a otras o que su *modo de decir* difiera sustancialmente de otros, en nada modifica esos dos aspectos. Lo que se modi-

fica son las condiciones de una operatoria, la pantalla es del tipo de las que basta posar el dedo sobre un lugar indicado para ejecutar una operación (elegir-tocar, siguiendo una secuencia hasta la concreción de la opción deseada), no existe otra mediación: a través de los ojos se elige y los dedos clausuran por contigüidad la decisión (no hay teclado no hay "lápiz", hay toque digital y nada más). El encuentro entonces es de dos superficies, lo que en tantos lugares se nos aparece parcialmente (cajeros automáticos, instructivos de guías en edificios, etc) aquí se absolutiza, el aparato es, en una instancia, una pequeña superficie que "siente" que acompaña a otra superficie que siente, nuestro cuerpo.

Podemos en tal o cual cine, en un televisor grande o pequeño ver una *película* también en este pequeño artefacto, las tres *materi- lidades* definen relaciones, pueden poner en juego frente a nuestros ojos la misma *película* (ciertos modos de hacer, ciertos procedimientos técnicos) , pero es cierto que no la vemos de la misma manera, no establecemos los mismos vínculos (algún tipo de relación social derivada de técnicas que organizan una distribución de estímulos materiales, una *mediatización*), inexorablemente se modifican las condiciones de reconocimiento.

A esas relaciones entre ciertos conjuntos de técnicas de producción textual

y las modalidades de instalación para su circulación y empleo en la sociedad se les suele llamar *dispositivos*, son al fin un conjunto de restricciones que pueden dar lugar a la producción de universos particulares de sentido o habilitan a que se produzcan. Un cartel que indique "Entrada de artistas" opera de manera consistente con lo que indica si está cerca de una puerta, en un museo puede remitir al estilo de la señalización de una época, por caso. El examen de estas cuestiones pertenece a una disciplina en constitución, la *protosemiótica*, de las que las cuestiones vinculadas con la genealogía de las pantallas requieren de su ayuda.

## Registro Bibliográfico

TRAVERSA, Oscar

"Regreso a 'Pantallas'" en *Dossier de Estudios Semióticos, La Trama de la Comunicación, Volumen 12, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación*. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Rosario. Argentina. UNR Editora, 2007